

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan menggunakan model 4D. Menurut Sugiyono (2015:407) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk, untuk mendapatkan hasil produk perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebarluasan).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian bertempat di Universitas Muhammadiyah Gresik untuk memvalidasi media pembelajaran dan di UPT SDN 34 Gresik yang terletak di Jl RA.Kartini Gg XVI kelurahan Sidomoro, Kebomas, Gresik untuk memvalidasi materi pembelajaran pada Semester Genap Tahun Ajar 2019/2020.

C. Subjek penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan *Popscrap Book* Berbasis Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Pulau Jawa Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”, maka peneliti memilih subjek pada validator media dan validator materi.

D. Fokus penelitian

Penelitian ini berfokus pada muatan IPS tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 dan subtema 2 pembelajaran 3.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4D. Model tersebut terdiri empat tahap, yaitu pendefinisian

(*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Mengacu pada model penelitian dan pengembang 4D. Menurut Mulyatiningsih, E. (2012:195) menjelaskan 4 langkah pengembangan yakni model 4D yang terdiri dari :

1. *Define* (pendefisian)

Dalam penelitian ini tahap *define* adalah merumuskan desain pembelajaran yang meliputi materi pokok, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Setelah itu menentukan tema dan tempat penelitian.

2. *Design* (perancangan)

Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai dengan hasil analisis materi yang akan disajikan.

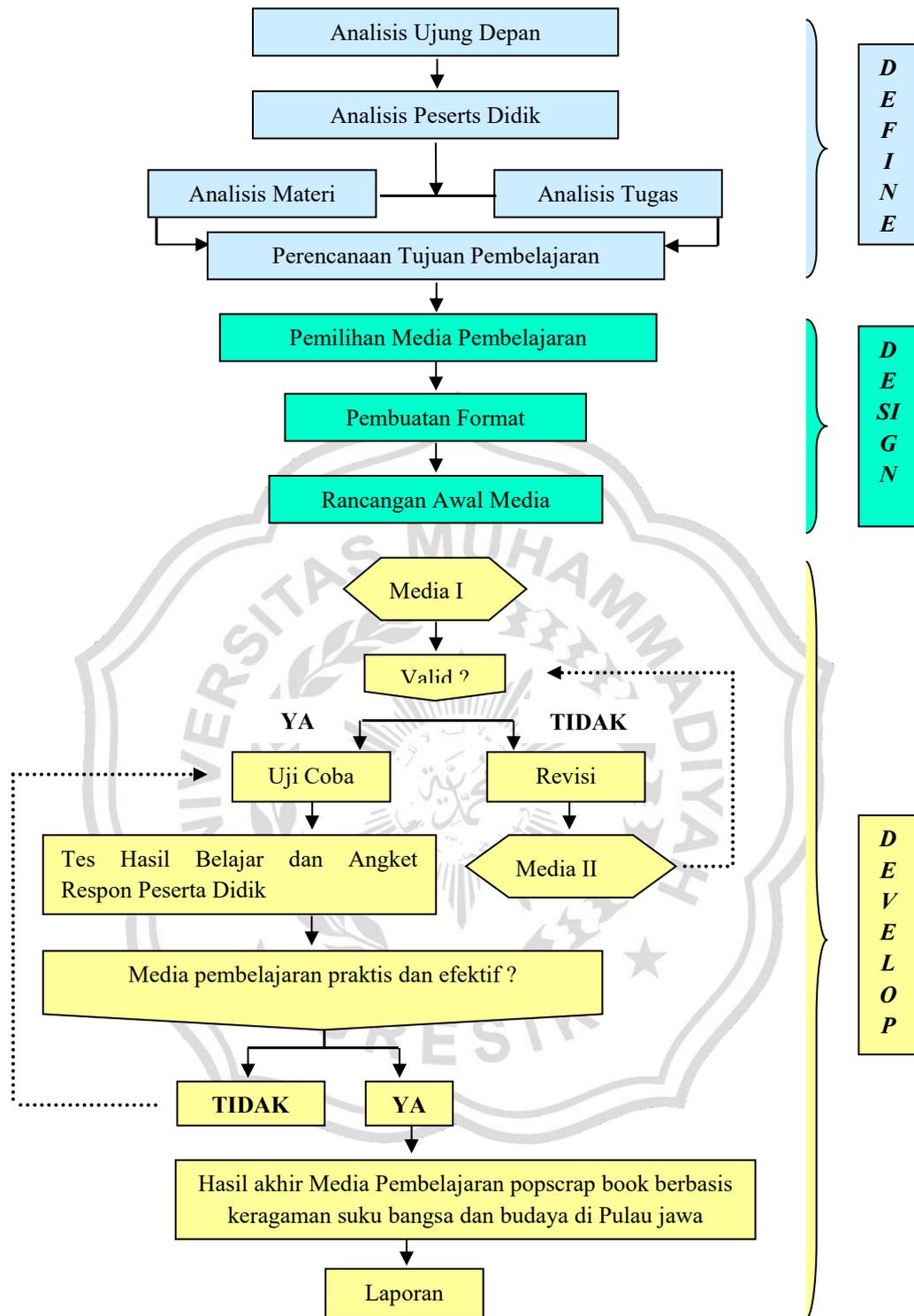
3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu produksi media, validasi atau penilaian rancangan produk dan ujicoba rancangan produk ke subjek.

4. *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu *validasi testing, packaging, diffusion and adoption*.

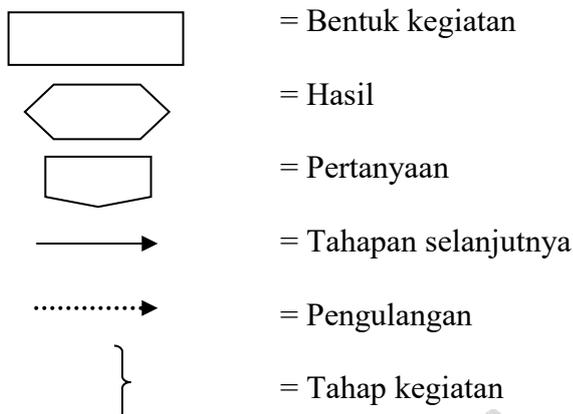
Akan tetapi peneliti mengambil 3 langkah penelitian. Hal ini dilakukan karena sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *popscrap book*. Adapun langkah-langkah penelitiannya yaitu (1) *Define* (pendefisian), (2) *Design* (perancangan), dan (3) *Development* (pengembangan). Pada tahap pengembangan (*develop*) peneliti hanya melakukan validasi dan revisi saja, tanpa uji coba media.



Sumber : Thiagarajan, dkk. (1974)

Bagan 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 4D Menjadi 3D

Keterangan :



Berdasarkan gambar 3.1 di atas, berikut ini adalah penjelasannya :

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam model pengembangan 4D. Tahapan ini terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan, antara lain :

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan difokuskan kepada kurikulum yang diterapkan di UPT SDN 34 Gresik, dimana kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum K13.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi mengenai karakteristik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan atau disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini dilakukan dengan melihat analisis kurikulum yang diterapkan.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk menentukan indikator yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, analisis tugas juga dilakukan untuk menentukan tugas yang akan disajikan dalam pembuatan media pembelajaran.

e. Perencanaan Tujuan Pembelajaran

Setelah penulis menentukan materi dan indikator, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan terdiri dari tiga tahap, antara lain :

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Peneliti pada tahap ini merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang dialami peserta didik, dan juga peneliti memilih bahan untuk media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Pembuatan Format

Pembuatan format yang digunakan peneliti meliputi lembar validasi yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

c. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Sebelum membuat produk, peneliti membuat rancangan awal terhadap media pembelajaran yang akan dibuat. Rancangan awal yang dilakukan adalah dengan menyiapkan bahan dan alat untuk media pembelajaran, kemudian peneliti merancang desain media yang akan digunakan sesuai kebutuhan, dan merancang isi/konten yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan dalam model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, antara lain :

a. Validasi

Setelah media pembelajaran dibuat, tahap selanjutnya yaitu validasi. Validasi dilakukan untuk menguji apakah produk/media yang kita buat layak/valid untuk digunakan atau tidak. Validasi diberikan kepada validator (orang yang ahli dalam bidangnya).

b. Revisi

Revisi merupakan tahap untuk memperbaiki produk/media yang kita buat. Revisi dilakukan sesuai dengan kritik dan saran dari validator dalam proses validasi.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data terhadap penggunaan media yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Validasi Media Pembelajaran

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan yakni media *popscrap book* oleh peneliti akan diberikan kepada validator media pembelajaran. Setelah itu, validator memberikan kritik atau saran terhadap media pembelajaran tersebut kepada peneliti.

b. Validasi Materi Pembelajaran

Pada penelitian ini, materi pembelajaran yang dikembangkan yakni keragaman suku dan budaya di Pulau Jawa oleh peneliti akan diberikan kepada validator materi pembelajaran. Setelah itu, validator memberikan kritik atau saran terhadap media pembelajaran tersebut kepada peneliti.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *popscrap book* yaitu :

a. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi digunakan sebagai alat bagi validator untuk memperoleh data yang valid dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Instrumen yang digunakan peneliti yakni lembar validasi tersebut akan dinilai oleh validator sesuai dengan aspek-aspek yang disediakan oleh peneliti. Untuk validator dari media pembelajaran *popscrap book* adalah Ibu Nataria Wahyuning S, M.Pd dan Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd.

b. Lembar Validasi Materi Pembelajaran

Instrument yang digunakan peneliti yakni lembar validasi tersebut akan dinilai oleh validator sesuai dengan aspek-aspek yang disediakan oleh peneliti. Untuk validator dari materi pembelajaran berbasis keragaman suku dan budaya di Pulau Jawa adalah guru kelas IV UPT 34 Gresik Ibu Ninik Sukarniwat, S.Pd dan Ibu Fahrotus Sa'idah, S.Pd.I.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh bukti dari kualitas atau kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil penelitian dapat dilihat dari teknik analisis data yang digunakan, karena teknik analisis data merupakan cara yang penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif berupa data kelayakan media.

Analisis data yang digunakan oleh penulis, antara lain : Kevalidan Media Pembelajaran.

Kevalidan media pembelajaran *popscrap book* berbasis Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Pulau Jawa dinilai oleh validator sesuai dengan kesesuaian materi dan tampilan. Menurut Akbar (2013), langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
- b. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : Akbar (2013)

- d. Hasil validitas telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Persentase Hasil Validitas

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak valid

Sumber: Akbar (2013)

- e. Media pembelajaran dikatakan valid apabila skor yang diperoleh \geq 70%.
- f. Dikatakan praktis apabila media pembelajaran indikator telah terpenuhi yaitu, validator menyatakan dengan media pembelajaran minimal memiliki sedikit revisi.

